

日 本 国 特 許 庁
PATENT OFFICE
JAPANESE GOVERNMENT

J1036 U.S. PTO
09/783096
02/15/01

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出 願 年 月 日
Date of Application: 2000年 2月15日

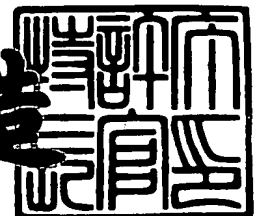
出 願 番 号
Application Number: 特願2000-037291

出 願 人
Applicant(s): コナミ株式会社

2001年 1月12日

特許庁長官
Commissioner,
Patent Office

及 川 耕 造



出証番号 出証特2000-3110594

【書類名】 特許願

【整理番号】 2000P627

【提出日】 平成12年 2月15日

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 A63F 3/00

【発明者】

 【住所又は居所】 東京都港区虎ノ門四丁目3番1号 コナミ株式会社内

 【氏名】 楠田 和宏

【特許出願人】

 【識別番号】 000105637

 【氏名又は名称】 コナミ株式会社

【代理人】

 【識別番号】 100099324

 【弁理士】

 【氏名又は名称】 鈴木 正剛

 【電話番号】 03-5441-4351

【選任した代理人】

 【識別番号】 100108604

 【弁理士】

 【氏名又は名称】 村松 義人

 【電話番号】 03-5441-4351

【選任した代理人】

 【識別番号】 100111615

 【弁理士】

 【氏名又は名称】 佐野 良太

 【電話番号】 03-5441-4351

【手数料の表示】

 【予納台帳番号】 031738

 【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【ブルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 ゲームシステム

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 所定の盤面に形成されたレース用のフィールド上で、各々与えられた環境に応じて変動する固有の能力パラメータが割り当てられた走行模型体を出走させるシステムであって、

前記レース用のフィールドは、前記走行模型体が現在の能力パラメータに基づいてそれぞれの領域に応じた走行を行うように形成された複数のフィールド領域を含んで構成されることを特徴とする、

ゲームシステム。

【請求項 2】 所定の盤面に形成されたレース用のフィールド上で、各々与えられた環境に応じて変動する固有の能力パラメータが割り当てられた走行模型体を出走させるシステムであって、

前記レース用のフィールドは、その領域の走行によってそれぞれ異なる能力パラメータの変動要素を当該走行模型体に提供する複数のフィールド領域を含んで構成されることを特徴とする、

ゲームシステム。

【請求項 3】 所定の盤面に形成されたレース用のフィールド上で、各々与えられた環境に応じて変動する固有の能力パラメータが割り当てられた複数の走行模型体を出走させるシステムであって、

前記レース用のフィールドは、個々の走行模型体が現在の能力パラメータに基づいてそれぞれの領域に応じた走行を行うように形成され且つその走行によって異なる能力パラメータの変動要素を当該走行模型体に提供する複数のフィールド領域を含んで構成されることを特徴とする、

ゲームシステム。

【請求項 4】 複数のフィールド領域の一つは、個々の走行模型体の現在の能力パラメータを最大限に発揮した定常走行を行えるように整備された領域であり、他のフィールド領域の一つは前記定常走行を阻害するように形成された領域であることを特徴とする、

請求項 1、2 又は 3 記載のゲームシステム。

【請求項 5】 複数のフィールドの一つは、各走行模型体の走行に支障を与えないように整備された平坦領域であり、他のフィールドの一つは、各走行模型体の走行経路の一部に障害物が配された領域であることを特徴とする、

請求項 1、2 又は 3 記載のゲームシステム。

【請求項 6】 複数のフィールドの一つは芝コースを模した領域であり、他のフィールドの一つは土が露出しているダートコースを模した領域であることを特徴とする、

請求項 1、2 又は 3 記載のゲームシステム。

【請求項 7】 複数のフィールド領域間に各走行模型体が相互に行き来可能な通路が形成されており、同一の走行模型体が複数のフィールド領域でレースを行えるように構成されていることを特徴とする、

請求項 1 乃至 6 のいずれかの項記載のゲームシステム。

【請求項 8】 複数のフィールド領域が同心のレースコースを形成するものである、

請求項 7 記載のゲームシステム。

【請求項 9】 電子的に形成されるレース用のフィールド画像上で、各々与えられた環境に応じてその値が変動する固有の能力パラメータが割り当てられた走行体画像を出走させることによりレースを行うシステムであって、

前記レース用のフィールドは、それぞれ現在の能力パラメータをそれぞれの領域に応じて異なる過程で処理した結果を反映させた走行を行い且つその走行によって異なる能力パラメータの変動要素を当該走行体画像に提供する複数のフィールド領域を含んで構成されるものであり、

複数のフィールド領域の一つは芝コースを模した領域、他のフィールド領域の一つは土が露出しているダートコースを模した領域であり、芝コースを模した領域における芝の状態及びダートコースを模した領域における土の状態が調整できるように構成されていることを特徴とする、

ゲームシステム。

【請求項 10】 前記レースの結果に応じてゲーム価値を付与するゲーム価

値付与手段をさらに有する、

請求項 1 乃至 9 のいずれかの項記載のゲームシステム。

【発明の詳細な説明】

【 0 0 0 1 】

【発明の属する技術分野】

本発明は、例えば競馬ゲームのように、複数のプレイヤーが集合して走行体を用いた同一のレースゲームを行うゲームシステムに係り、特に、走行体の能力パラメータを変化させながらその能力パラメータに応じてレースを進行することができるゲームシステムに関する。

【 0 0 0 2 】

【発明の背景】

ゲームセンタ等に備えられるアーケードゲームシステムとして、実際の競馬を模擬した競馬ゲームシステム、競輪を模擬した競輪ゲームシステム、陸上競技等を模擬した各種競技ゲームシステムがある。この種のゲームシステムでは、ゲームマシン本体の盤面上に環状のフィールド（トラックと呼ばれる場合もある）を形成し、このフィールド上に複数の走行模型体を走行させて到着順位を競ったり、予め予想した到着順の組合せが適合したかどうかを競う。

最近では、走行模型体がフィールド上の所定のコースを所定の方向に走行するだけでなく、フィールド上の自由なコースを走行できるようにしたものも見受けられる（特開平 1 0 - 9 4 6 7 5 号公報等）。しかしながら、アーケードゲームシステムにおいて、プレイヤーの操作とフィールドの条件との関係进行を判断し、その結果によって走行模型体の能力パラメータを変動させ、その能力パラメータをレースに反映させる過程を楽しむゲームは、存在しない。

【 0 0 0 3 】

アーケードゲームシステムでは、汎用の遊技機を対象としたコンシューマゲームとは異なり、プレイヤーの嗜好に強く訴えるためのゲーム用品や設備を設け、演出面からも種々の趣向を凝らしているのが通常である。このようなゲームシステムにおいて、上記の継続性要素や能力パラメータの変動要素を加味し、さらにフィールドの条件を加味した新たなゲームを実現することができれば、プレイヤーへ

のアピール性が増し、遊技場の活性化が期待されるところである。

【 0 0 0 4 】

本発明は、このような背景に鑑み、継続性要素や能力パラメータの変動要素、さらにフィールドの条件を加味した新たなレースゲームを実現することができるゲームシステムを提供することを主たる課題とする。

【 0 0 0 5 】

【課題を解決するための手段】

上記課題を解決する本発明のゲームシステムは、所定の盤面に形成されたレース用のフィールド上で、各々与えられた環境に応じて変動する固有の能力パラメータが割り当てられた走行模型体を出走させるシステムであって、前記レース用のフィールドは、前記走行模型体が現在の能力パラメータに基づいてそれぞれの領域に応じた走行を行うように形成された複数のフィールド領域を含んで構成されることを特徴とする。

「与えられた環境」とは、例えば調教環境や出走時の環境等をいう。「能力パラメータをそれぞれの領域に応じた走行を行う」とは、例えばある領域では、走行パラメータのうち、スタミナパラメータは重視せず、スピードパラメータを重視し、他の領域では、その逆とする走行形態をいう。

【 0 0 0 6 】

本発明の他のゲームシステムは、所定の盤面に形成されたレース用のフィールド上で、各々与えられた環境に応じてその値が変動する固有の能力パラメータが割り当てられた走行模型体を出走させるシステムであって、前記レース用のフィールドは、その領域の走行によってそれぞれ異なる能力パラメータの変動要素を当該走行模型体に提供する複数のフィールド領域を含んで構成されることを特徴とする。このようにすれば、プレイヤは、走行させた領域に応じて変動する走行模型体の固有の能力パラメータの内容を検証することができ、ゲームへの関心度を高めることができる。

【 0 0 0 7 】

本発明の他のゲームシステムは、所定の盤面に形成されたレース用のフィールド上で、各々与えられた環境に応じてその値が変動する固有の能力パラメータが

割り当てられた複数の走行模型体を出走させるシステムであって、前記レース用のフィールドは、個々の走行模型体が現在の能力パラメータに基づいてそれぞれの領域に応じた走行を行うように形成され且つその走行によって異なる能力パラメータの変動要素を当該走行模型体に提供する複数のフィールド領域を含んで構成されることを特徴とする。

【 0 0 0 8 】

上記の各ゲームシステムにおいて、複数のフィールド領域は、以下のような組合せを含んで構成することができる。

- (1) 個々の走行模型体の現在の能力パラメータを最大限に発揮した定常走行を行えるように整備された領域と、上記の定常走行を阻害するように形成された領域。
- (2) 各走行模型体の走行に支障を与えないように整備された平坦領域と、各走行模型体の走行経路の一部に障害物が配された領域。
- (3) 芝コースを模した領域と、土が露出しているダートコースを模した領域。

【 0 0 0 9 】

複数のフィールド領域間には、各走行模型体が相互に行き来可能な通路を形成しておき、同一の走行模型体が複数のフィールド領域でレースを行えるように構成する。通常、この種のゲームシステムでは、一又は複数のフィールド領域が固定的に定められており、走行模型体もフィールド領域毎に定められるが、本発明のゲームシステムのようにすれば、一つの走行模型体で複数のフィールド領域を使用できるようになるので、ゲームを運営していく上での運用コストの削減につながる。プレイヤにとっても、走行模型体の能力パラメータがどのようなものかを実際に複数のフィールドで走行させることによって確認することができるので、遊興性が増す。

【 0 0 1 0 】

本発明は、また、フィールドを機械的な機構によってではなく、電子的手段によって形成するゲームシステムを提供する。このゲームシステムは、電子的に形成されるレース用のフィールド画像上で、各々与えられた環境に応じてその値が変動する固有の能力パラメータが割り当てられた走行体画像を出走させることに

よりレースを行うシステムであって、前記レース用のフィールドは、それぞれ現在の能力パラメータをそれぞれの領域に応じて異なる過程で処理した結果を反映させた走行を行い且つその走行によって異なる能力パラメータの変動要素を当該走行体画像に提供する複数のフィールド領域を含んで構成されるものであり、複数のフィールド領域の一つは芝コースを模した領域、他のフィールド領域の一つは土が露出しているダートコースを模した領域であり、芝コースを模した領域における芝の状態及びダートコースを模した領域における土の状態が調整できるように構成されているものである。

【 0 0 1 1 】

なお、本発明の各ゲームシステムにおいて、好ましくは、前記レースの結果に応じてゲーム価値を付与するゲーム価値付与手段を備えるようにする。

【 0 0 1 2 】

【発明の実施の形態】

以下、本発明のゲームシステムを競馬ゲームシステムに適用した場合の実施の形態を説明する。

この競馬ゲームシステムは、出走模型体の例である競走馬の走行能力をプレイヤーの意思によって育成するとともに、育成された競走馬の走行能力を他の競走馬の走行能力と競争させ、競争結果に応じた遊技価値をプレイヤーに付与するものである。

競争馬は、その内部に走行機構を動かすための制御手段を具備した模型体であり、システム側に用意されているゲーム進行制御手段からの無線信号によって内部の制御手段が駆動されることにより、所定コース上を出走可能になる。

各競走馬には、予め固有の能力パラメータが割り当てられており、走行能力が能力パラメータに応じて変化するようになっている。能力パラメータは複数次元のパラメータ群、例えば、スタミナパラメータ、スピードパラメータのような機能的な表現を可能にするパラメータのほか、体重、脚力、性格等のような資質的な特徴を表すパラメータ（数値）を含み、それぞれ与えられた環境に応じて変動するものである。変動要素としては、調整環境や出走環境等が挙げられる。プレイヤーは、自分が選択した競争馬を育成する（その競走馬の能力パラメータを変動

させる) が、その競走馬がどのように成長していくかは当初は判らない。種々の環境を競走馬に与えることによって成長過程を楽しむことになる。

なお、プレイヤーが競走馬の育成を中断するときは、中断時点での育成情報を専用のカード型記録媒体(以下、「エントリーカード」)を読み出し、プレイヤーIDとリンクさせて随時更新できるようになっている。再開時には、このカード型記録媒体に記録されている最新の育成情報を用いることにより、中断時点以降の育成が継続される。

【0013】

図1は、上記のゲームを可能にするゲーム機本体の外観斜視図である。

このゲーム機本体1は、略中央部分に設けられたレース用のフィールド10と、フィールド10を取り囲むように設けられた複数のステーション20と、オッズやレース結果その他の案内情報を表示するための掲示盤30と、レースの実況コールの音声等を出力するための複数のスピーカシステム40とを有している。また、図示を省略したが、レース展開を制御するゲーム進行制御手段を具備している。このゲーム進行制御手段については、後述する。

【0014】

フィールド10には、出馬ゲート11を備える2種類のトラック12, 13が設けられ、これらのトラック12, 13内で、複数の競争馬を走行させることで、レースが展開されるようになっている。トラック12, 13は、それぞれ競争馬に対して、現在の能力パラメータを異なる過程で処理した結果を反映させた走行を行わせ、且つ、その走行によって異なる能力パラメータの変動要素を当該競走馬に提供するものである。

【0015】

本実施形態では、図示のようにトラック12, 13を同心で形成し、外側のトラック12は芝コースを模したトラック(以下、「芝トラック」)、内側のトラック13は土が露出しているダートコースを模したトラック(以下、「ダートトラック」)としている。

【0016】

実際の競馬の場合、通常は、芝コースは馬のそのときの走行能力を最大限に発

揮した走行が行えるように整備されており、ダートコースは土の粘度等の特性が気候によって変化するため、芝コースのように整備されていない。しかしながら、馬によっては、ダートコースの方が持てる力を発揮する場合がある。また、芝コースのみを走行することにより、足に負担がかかり、故障してしまう場合がある。また、芝コースのみを走行することで足腰が鍛えられる効果が弱くなる場合もある。この場合は、時々ダートコースを走行させて足腰を鍛え、その後に芝コースでの走行に戻すことが良く行われている。

このような実際の競馬にならい、本実施形態では、芝トラック12とダートトラック13とを同一フィールド内に同心状に設け、これによって、それぞれ競走馬の能力パラメータの変動要素を提供できるようにしたものである。これにより、プレイヤは、競走馬の走行状況を確認することで、自分の持ち馬が芝トラック向きなのか、ダートトラック向きなのかを把握することができるようになる。また、ダートトラック13で足腰を鍛え、しかる後に芝トラック12で勝負するという遊技形態が可能になる。

【0017】

トラック12、13の間には、競技馬が互いに行き来するための通路が形成されており、一つの競走馬で二つのトラックでのレースに参加できるようになっている。従来の一般的な競馬ゲームシステムでは、競争馬の構造はトラックの種類によって一意に決まるため、2種類のトラック場合は競争馬も2種類用意する必要があるが、本実施形態の場合は、一つの競争馬のみで足りるため、運用コストを抑えることができる。

【0018】

各ステーション20には、競馬ゲームの進行に応じて遷移する各種画面を表示するためのディスプレイ21と、ディスプレイ21の表示面に重ね合わされたタッチパネル22とが設けられている。プレイヤがゲーム画面の指示に従い、ディスプレイ21に表示されたゲーム画面の所定位置に触ると、タッチパネル22によりその位置が検出され、該当するデータの入力ができるようになっている。

【0019】

図2は、ディスプレイ21に表示される画面のうち、レース選択画面の一例を

示した図である。レース選択画面は、プレイヤーが、特定の競走馬である自分の持ち馬を出場させるレースを選択するためのものである。このレース選択画面の右上側の領域 2 0 1 には、レース名が表示される。この例では、各レースごとに賞金と出走条件等の情報が表示されている。レース選択画面の下側の領域 2 0 2 には、プレイヤーが既に保有している持ち馬が一覧表示される。この図では、8 頭の持ち馬が表示されており、各馬ごとに性別(牡、牝)、年齢、獲得賞金、コンディションが示され、それぞれの馬の概略情報が簡易的に一覧できるようになっている。また、この領域 2 0 2 の右側の領域 2 0 3 には、領域 2 0 1 に示された各レースごとに、該当する馬が出場可能であることを示す「出場可能」、該当する馬が出走条件を満たしていないことを示す「条件不合」、既に出馬登録が締め切られていることを示す「出馬可能」等のメッセージが表示されている。従って、プレイヤーは、各馬がどのレースに出場可能であるのかを容易に把握することができる。

領域 2 0 2 の上側の領域 2 0 4 には、現在選択されている馬の詳細情報が表示される。この例では、その馬の外観、母馬、父馬、母方の父馬の各馬名、成長タイプ、距離適性、過去の戦績、スピードとスタミナの各パラメータが表示されている。

【 0 0 2 0 】

また、この例では、領域 2 0 1 と 2 0 3 との間には、領域 2 0 4 に表示される現在選択されている馬について、領域 2 0 3 に示される出馬の可否を示すメッセージが表示される。また、出走可能なレースに関しては、プレイヤーが出馬する際にプレイヤーが支払うベット数が示されている。例えば、図 2 中、一番左のレースは既に締め切られていて出走登録することはできず、左から 2 番目のレースは 1 0 ベット支払うことで出走登録が可能、その他のレースは 5 ベット支払うことで出走登録が可能となっている。

【 0 0 2 1 】

図 3 は、ディスプレイ 2 1 に表示されるベット画面の一例を示した図である。ベット画面は、プレイヤーが、レースの馬券を購入する際に参照する画面である。このベット画面の左上側領域 3 0 1 には、レース名とその賞金、開催地及びレー

ス距離が示される。ベット画面の右上側には、レースに出場する馬の馬名、騎手等の情報を表示する領域 3 0 2 が設けられる。またベット画面の下側には、各馬券のオッズを表示する領域 3 0 3 が設けられる。この領域には、連勝複式、単勝、ボックス等の各馬券ごとにオッズが示されている。

【 0 0 2 2 】

図 1 に戻り、各ステーション 2 0 には、さらに、プレイヤによってメダルが投入されるメダル投入口 2 3、ゲーム結果に応じてメダルが払い出されるメダル払い出し口 2 4、及び、エントリーカードを挿入するためのカード差込口 2 5 が設けられている。

【 0 0 2 3 】

次に、ゲーム機本体 1 が有するゲーム進行制御手段について説明する。

このゲーム進行制御手段は、複数の競争馬の動きを無線信号によって制御（監視を含む）するとともにゲームプレイに参加するプレイヤ及び各プレイヤによって育成される各競走馬に関する情報を管理する。

図 4 は、このゲーム進行制御手段の機能構成図である。

本実施形態のゲーム進行制御手段は、データ記録領域を有するコンピュータと無線通信機構 6 5 とによって実現されるもので、そのコンピュータのオペレーティングシステムが所定のプログラムを読み込んで実行することにより形成される、主制御部 6 1、ステーション制御部 6 2、競争馬データ管理部 6 3、プレイヤデータ管理部 6 4 の機能ブロックを有している。

【 0 0 2 4 】

主制御部 6 1 は、ゲーム機本体 1 のメカニカルな動作、競争馬の動きを統括的に制御するとともにゲーム進行に関する一切の情報管理、例えば各プレイヤからの賭け数に応じたオッズ計算等の演算処理等を行う。

ステーション制御部 6 2 は、複数のステーション 2 0 の動作を個別的に制御するものである。競争馬データ管理部 6 3 は、ゲーム進行の際に登場する競走馬、厩舎、騎手等に関する情報を管理するものである。プレイヤデータ管理部 6 4 は、プレイヤによる競走馬の育成状況やゲームプレイを進行する上での設定情報（競走馬育成のためのパラメータ設定等）を含むプレイヤ毎の育成情報をそのプ

レイヤ固有の「プレイヤーデータ」として、これをプレイヤーIDリンクさせて保持する一種のデータベースシステムである。

【0025】

ステーション制御部62には現在の日付情報が自動更新されて管理されており、カード差込口25にエントリーカードが挿入されたときにそのカードに記録されている日付情報との一致／不一致を判定できるようになっている。日付情報が一致した場合に限り、主制御部61を介してプレイヤーデータ管理部64からプレイヤーデータを索出できるようになっている。これにより、プレイヤー以外の第三者がそのプレイヤーのIDを知得し、その第三者がプレイヤーになしすましてプレイヤーデータを悪用する、「なりすまし」の問題の発生を効果的に抑制することができる。

【0026】

次に、上記のように構成される競馬ゲームシステムの運用形態を説明する。

この競馬ゲームシステムでは、本システムを維持・管理する遊技場でエントリーカードを発行し、これを場内でのみ使用可能にする。

すなわち、その遊技場の受付カウンタ等に、エントリーカードのリーダライタを有するエントリーゲートを設置しておき、新規プレイヤーについては、ここで新しいエントリーカードを発行する。その際、そのプレイヤーの個人情報（例えばプレイヤーID）を登録しておく。退場するときは、エントリーカードを受付カウンタ等に返却させる。二度目以降利用するプレイヤーは、以前に使用したエントリーカードを受付カウンタ等から受け取る。

【0027】

同じプレイヤーが再度入場して競馬ゲームシステムを利用する場合、エントリーカードは、受付担当者又はプレイヤー自身によって、エントリーゲートの媒体収容機構に装着される。エントリーゲートでは、収容されたエントリーカードの使用の正当性を判定する。使用の正当性は、エントリーカード発行の際にプレイヤーによって登録されたそのプレイヤーの固有情報と、当日確認された固有情報とが一致するかどうかで判定する。固有情報としてプレイヤーIDが登録されている場合は、タッチパネル22を通じて入力されたIDとが一致すれば正当であると判定さ

れることになる。正当性が判定された後は、当日の日付情報がエントリーカードの記録領域に記録された後、プレイヤーに返却される。なお、正当性が確認できなかった場合はエラー処理がなされ、同時にエントリーカードが排出される。

【 0 0 2 8 】

プレイヤーは、日付情報が記録されたエントリーカードを所持してゲーム機本体 1 の所望のステーション 2 0 に対座し、そのステーション 2 0 のカード差込口 2 5 にエントリーカードを挿入する。ゲーム機本体 1 には当日の日付情報が設定されており、この設定された日付情報とエントリーカードに記録されている日付情報の一致性が確認されたときに、プレイヤーデータ管理部 6 4 からそのプレイヤーデータを読み出し、そのステーション 2 0 にゲームプレイ（再プレイ）が可能な環境を構築する。

【 0 0 2 9 】

ゲームプレイの間、ディスプレイ 2 1 の表示画面には、例えば図 2 の右側に示されたボタン画像のように、そのステーション 2 0 におけるゲームプレイの各種モードの切替を行うための領域が確保される。これらのモードは、ディスプレイ 2 1 に表示されている所望のボタン画像をプレイヤーが選択することにより切り替えられ、そのモードに対応する画面がディスプレイ 2 1 に切替表示される。

【 0 0 3 0 】

プレイヤーは、馬券購入モードのみでもレースに参加できるが、ここでは、持ち馬育成モード（「育成」ボタン）を選択し、競争馬データ管理部 6 3 で管理している情報を基に、複数の持ち馬候補の中から所定枚数のメダルを支払って所望の持ち馬を購入し、この持ち馬を育成しながら馬券購入モードでのレースに参加するものとして説明する。

【 0 0 3 1 】

プレイヤーによって持ち馬が購入されると、ゲーム機本体 1 は、厩舎選択画面をディスプレイ 2 1 に表示する。厩舎選択画面にはノーマル厩舎、スタミナ厩舎およびスピード厩舎の 3 種類の厩舎の選択ボタンが表示される。プレイヤーがスタミナ厩舎を選択すると長距離型の馬に、スピード厩舎を選択すると短距離型の馬に、ノーマル厩舎を選択すると長距離型および短距離型のいずれにも偏らない平均

的な性格の馬に、それぞれ育成される（該当する能力パラメータが変動する）。厩舎選択後は、馬名選択画面がディスプレイ 2 1 に表示される。プレイヤーによって複数の馬名の中から 1 つの持ち馬名が選択されると、この馬名が、レースに出馬した際の実況コールが音声出力される。

以上の選択行為が終了すると、プレイヤーが選択した持ち馬についての各種情報が、プレイヤーデータの一部としてプレイヤーデータ管理部 6 4 に自動的に保持される。既に同一プレイヤー ID による同一持ち馬についての情報がプレイヤーデータに含まれている場合は、その内容が更新される。

【 0 0 3 2 】

上記の選択行為が済むと、馬券購入モードの選択が可能になる。

このモードでは、既に図 3 に示したような、プレイヤーによるレースのベット処理が可能になる。ベット処理では、プレイヤーは自己の自己の持ち馬についての馬券を購入してレースを楽しむことができる。ディスプレイ 2 1 に表示されるベット画面には、レース名を表示する領域が形成される。プレイヤーは、この領域に形成されるボタンを操作することによってレースを選択することになる。レースが選択されると、出馬登録された馬に騎乗する騎手の選択等が可能になるが、ここでは、その説明を省略する。

【 0 0 3 3 】

ベット処理が開始されてから、次のベット処理が開始されるまでの間では、プレイヤーが自分の意思に基づく調教処理を選択できるようになっている。すなわち、プレイヤーは、レースのためのベット処理とは別に、メダルを調教用にベットすることによって持ち馬の調教を行うことができる。通常は、メダルのベット数が多いほど、調教後の馬の走行能力が向上するようになり、レースでの勝率を高めることができる。従って、プレイヤーは、持ち馬に貯金していく形でその持ち馬の走行能力を育成させ、より強い競走馬に育て上げるような楽しみを味わうことができる。調教処理は、次のベット処理の開始時刻の到来に伴って強制終了される。レース毎に調教できる回数は制限されており、レースのサイクルによって想定される時間の経過を無視して持ち馬を急速に育成することはできない。これにより、持ち馬の育成速度のリアリティ性が確保される。

【 0 0 3 4 】

プレイヤーがゲームを終了（あるいは中断）場合は、それまでに調教され、それによって育成された持ち馬の能力に関する情報をプレイヤーデータの一部としてプレイヤーデータ管理部 6 4 に保持する。既に同一プレイヤー ID による同一持ち馬についての情報がプレイヤーデータに含まれている場合は、その内容が更新される。その後、エントリーカードを排出してそのプレイヤーについての処理を終える。

【 0 0 3 5 】

このように、本実施形態では、芝トラック 1 2 とダートトラック 1 3 の 2 種類を用意し、これらのトラックを任意に選択して競走馬を出走させるようにしたので、プレイヤーは、自分の持ち馬の現在の走行能力に基づくレースを楽しみながら、特定の能力を育成したり、あるいは任意の時点でそれを発揮させたりすることができ、従来のこの種のゲームシステムよりも格段に遊興性が増す。

【 0 0 3 6 】

また、プレイヤーによる育成情報を、ゲームの現場であるゲーム機本体 1 の側（プレイヤーデータ管理部 6 4）で管理するようにしているので、プレイヤーあるいは第三者による育成情報の改竄を防止することができる。但し、セキュリティ性がエントリーカードで十分維持できる場合は、育成情報をエントリーカードの側に記録するようにしても良い。この場合には、この育成情報を用いてゲームを継続できるため、ゲームの継続時に使用するゲーム機本体が特に限定されないという利点が生じる。従って、プレイヤーはゲーム機本体が設置されている別の場所において、ゲームの続きを楽しむことができる。

【 0 0 3 7 】

なお、以上は、芝トラック 1 2 とダートトラック 1 3 の 2 種類のトラックをフィールド 1 0 に設けた場合の例であるが、個々の競争馬の現在の能力パラメータを最大限に発揮した定常走行を行えるように整備されたトラックと、この定常走行を阻害するように形成されたトラック、あるいは、各競争馬の走行に支障を与えないように整備された平坦トラックと、走行経路の一部に障害物が配された障害物トラックのような組合せも可能である。

【 0 0 3 8 】

本実施形態では、また、ゲーム機本体が1台であることを前提して説明してきたが、ゲーム機本体が複数存在し、且つ各ゲーム機本体が独立している場合、プレイヤーは、常に同じゲーム機本体を使用しなければゲームの続きをプレイすることができないことになる。そこで、複数のゲーム機本体を互いに通信手段を介して接続し、プレイヤーデータを互いに転送しあい、プレイヤーがどのゲーム機本体を用いてもゲームの続きをプレイできるようにしても良い。

【0039】

本実施形態では、また、ゲーム機本体1がメカニカルに構成された場合について説明したが、ゲーム機本体を電子的手段を用いて構成した場合であっても、本発明を適用することができる。例えば芝トラック12とダートトラック13をホログラフィーを用いた画像処理によってフィールド10上に形成することができる。電子的に形成されるので、芝トラック12における芝の状態（深さ、固さ、荒れ等）及びダートトラック13における土の状態（粘度等）を任意に調整することができ、ゲームとしての遊興性がさらに増すことが期待される。

【0040】

本発明は、競馬ゲームのみならず、レースに出場する車のチューンナップを行う過程や、競輪選手の能力を向上させる過程をプレイヤーが楽しめるような、他の継続性をもつゲームについても、同様に適用することが可能である。また、本明細書において、「育成」は、継続性をもつゲームに登場するあらゆる対象についての走行能力を時系列的に向上させ、あるいはその走行能力を制御するという概念を含むものであり、「育成情報」は、この種のゲームのゲーム履歴を含むゲーム情報と読み替えることが可能なものである。

【0041】

【発明の効果】

以上の説明から明らかなように、本発明では、レース用のフィールドを、走行模型体が現在の能力パラメータをそれぞれの領域に応じた走行を行うように形成され且つその走行によって異なる能力パラメータの変動要素を当該走行模型体提供する複数のフィールド領域を含んで構成したので、走行模型体の能力パラメータの変化過程を楽しむことができる、という特有の効果がある。

【図面の簡単な説明】

【図 1】

本発明を適用したゲームシステムの外観斜視図。

【図 2】

本実施形態により表示される画面のうちレース選択画面の一例を示した図。

【図 3】

本実施形態により表示される画面のうちベット画面の一例を示した図。

【図 4】

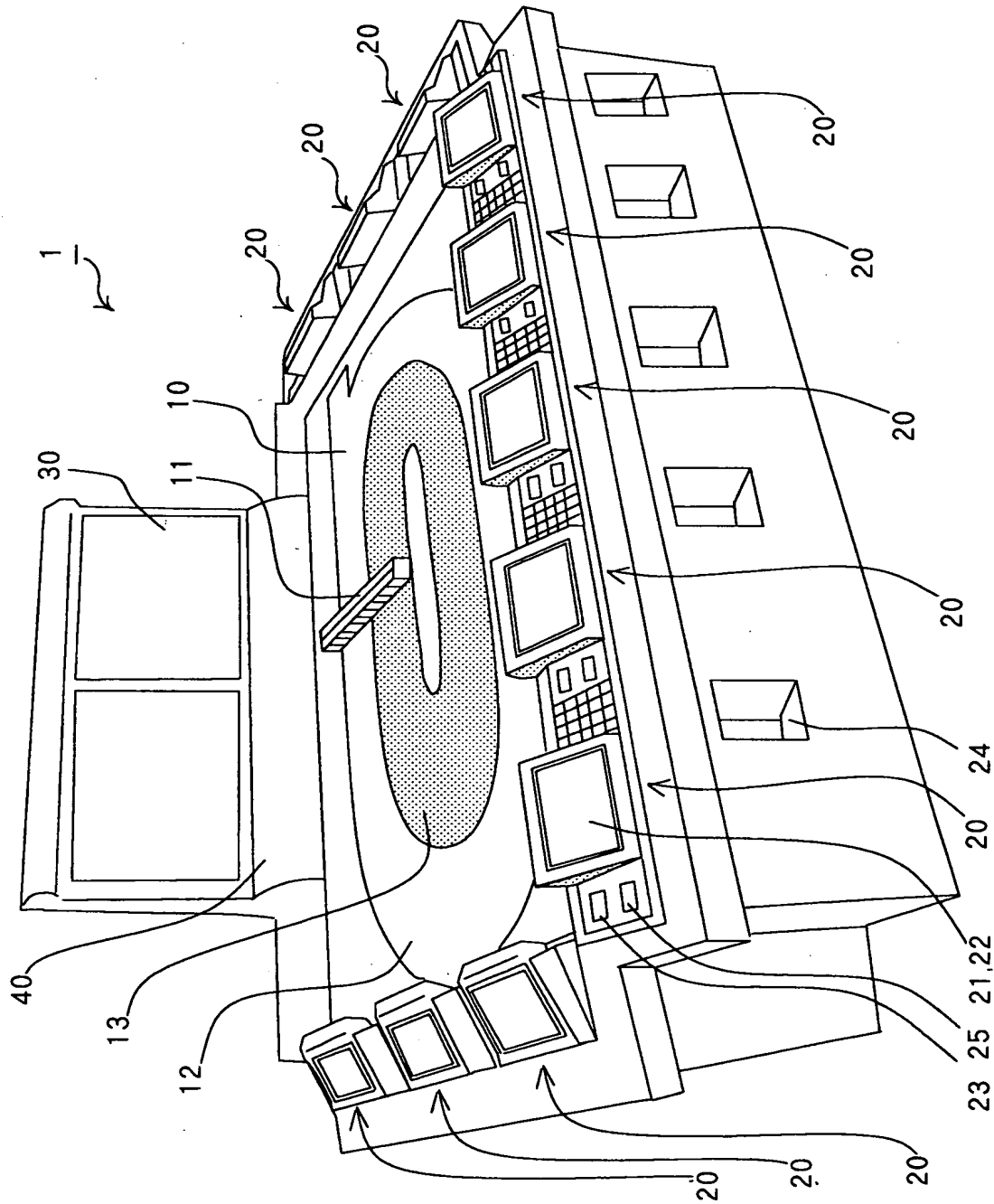
本実施形態によるゲーム進行制御手段の機能構図。

【符号の説明】

- 1 ゲーム機本体
- 1 0 フィールド
- 1 1 出馬ゲート
- 1 3、1 4 トラック
- 2 0 ステーション
- 2 1 ディスプレイ
- 2 2 タッチパネル
- 2 3 メダル投入部
- 2 4 メダル払い出し口
- 2 5 カード差込口
- 3 0 掲示盤
- 4 0 スピーカシステム
- 6 1 主制御部
- 6 2 ステーション制御部
- 6 3 競争馬データ管理部
- 6 4 プレイヤデータ管理部
- 6 5 無線通信機構

【書類名】 図面

【図 1】



【図 2】

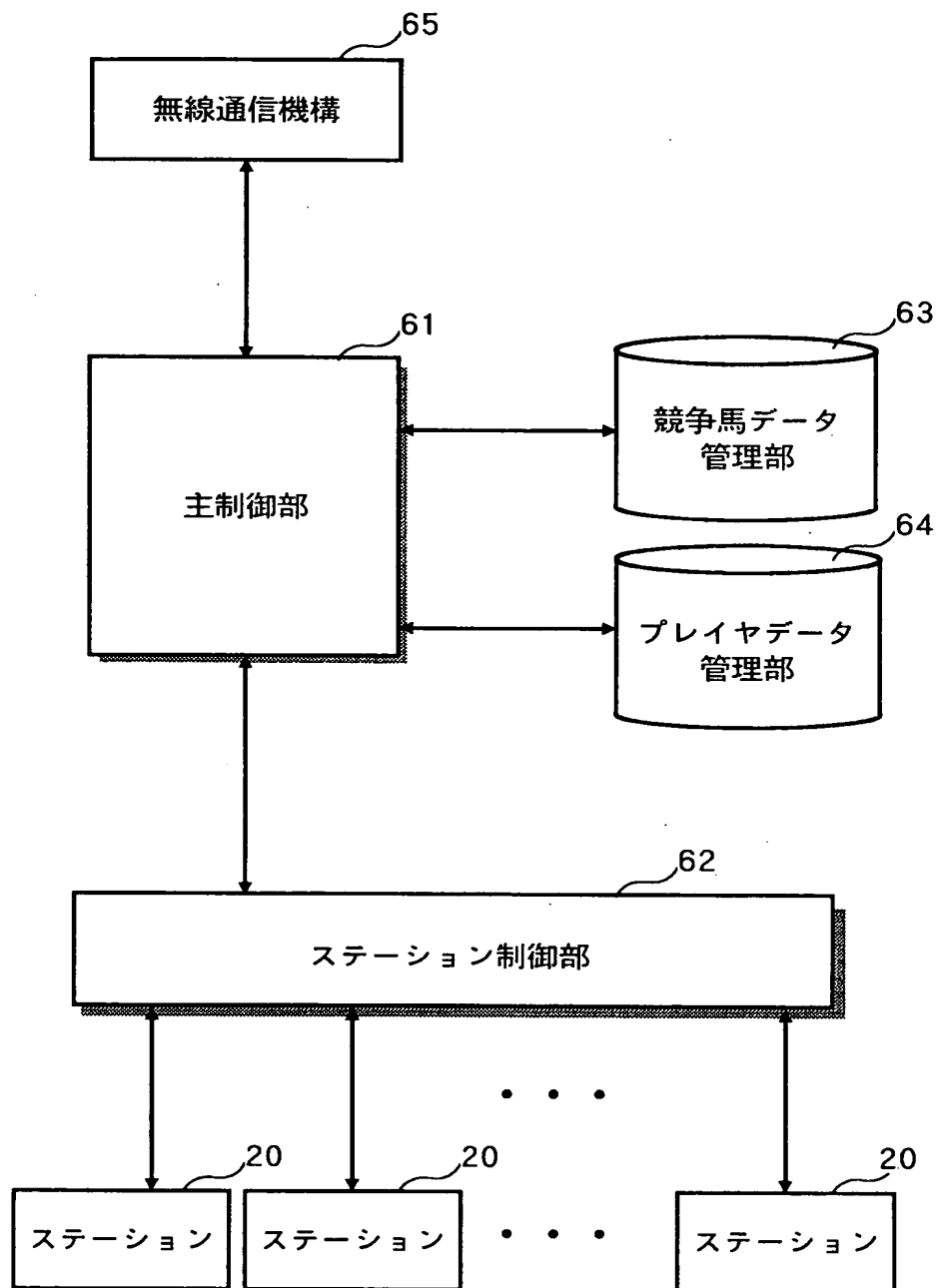
[illegible]

302

301

303

【図4】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 継続性要素やパラメータの変動要素を加味したゲームを実現することができるゲームシステムを提供する。

【解決手段】 フィールド上で、各々与えられた環境に応じて走行能力変動する走行模型体を出走させる。フィールドは、走行模型体がそれぞれ現在の走行能力によっては異なる走行結果となり且つその走行によって走行能力の変動要素を当該走行模型体に提供する2種類のトラック13, 14を含んで構成される。

【選択図】 図1

【書類名】 手続補正書

【整理番号】 2000P627

【提出日】 平成12年 2月18日

【あて先】 特許庁長官 殿

【事件の表示】

【出願番号】 特願2000- 37291

【補正をする者】

【識別番号】 000105637

【氏名又は名称】 コナミ株式会社

【代理人】

【識別番号】 100099324

【弁理士】

【氏名又は名称】 鈴木 正剛

【手続補正 1】

【補正対象書類名】 特許願

【補正対象項目名】 発明者

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【発明者】

【住所又は居所】 東京都港区虎ノ門四丁目3番1号 コナミ株式会社内

【氏名】 楠田 和弘

【その他】 発明者の氏名を、正しくは、楠田 和弘のところ、誤って楠田 和宏と記載してしまいましたので、変更致します。

【ブルーフの要否】 要

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [000105637]

1. 変更年月日 2000年 1月19日
[変更理由] 住所変更
住 所 東京都港区虎ノ門四丁目3番1号
氏 名 コナミ株式会社